"GALLOP RACER" will realize your dream.
The super thoroughbreds wait for your ride.
Why not play the real horse riding game?

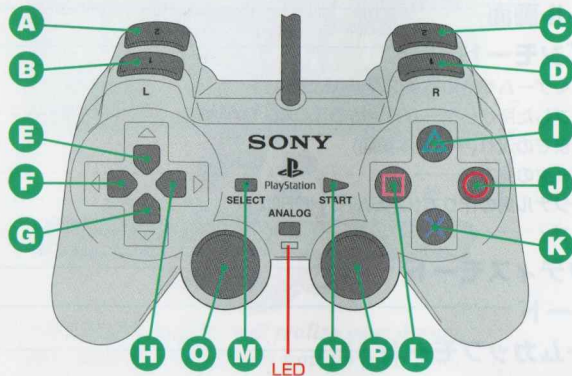
For Japan Only   プレイヤー 1~2人 メモリーカード 3~4ブロック アナログコントローラ対応(振動のみ)

SLPS 02623

Contents 目次

How To Operate 操作方法

この項では「GALLOP RACER 2000」でのコントローラの基本的な使い方をご紹介します。メニュー画面、レース画面、それぞれボタンの役割は違いますのでゲームを始める前によく覚えておきましょう。

アナログコントローラ

●アナログコントローラがデジタルモード(LED表示消灯)、アナログモード(LED表示点灯)のどちらであっても振動します。

※振動機能は、タイトル画面の「OPTION」かレース中のポーズウィンドウで、ON/OFFの設定が可能です(→P.07参照)。

(→P.07参照)

●セレクトボタン・スタートボタン・L1・L2ボタン・R1・R2ボタンを2秒間同時押しで、ソフトリセットがかかります。

各種ボタン	通常時の操作	レース中の操作
A. L2ボタン	ページ戻し（行単位）	左を向く/R2ボタン同時押しで正面を向く
B. L1ボタン	ページ送り/馬切り替え	レーダー切り替え(昇順)
C. R2ボタン	ページ戻し（行単位）	右を向く/L2ボタン同時押しで正面を向く
D. R1ボタン	ページ送り/馬切り替え	レーダー切り替え(降順)
E. 方向キー上	カーソル移動	ゲートスタート/連打：手綱しごき
F. 方向キー左	カーソル移動	馬左移動
G. 方向キー下	カーソル移動	連打：手綱引く
H. 方向キー右	カーソル移動	馬右移動
I. △ボタン	使用しません	ガッツポーズ
J. ○ボタン	決定	右ムチ
K. ×ボタン	キャンセル	ムチ持ち替え
L. □ボタン	表示データ切り替え	左ムチ
M. セレクトボタン	使用しません	視点切り替え
N. スタートボタン	使用しません	ポーズ
O. 左スティック	使用しません	使用しません
P. 右スティック	使用しません	使用しません

コントローラ

コントローラの操作もアナログコントローラと同じです。

※手綱連打は、連打スピードによってUP・DOWN値が変化します。

※GⅠ優勝時には各ボタンで様々なガッツポーズをします。

Title Preview タイトル画面

タイトル画面でスタートボタンを押すと、各種設定が入ったシステムファイルのロードに移ります。初めてプレイする場合は、ロード画面で⊗ボタンを押してください。初期設定でゲームを開始します。
このゲームには、4つのゲームモードがあります。方向キーでモードを選択し、スタートボタンまたは、◎ボタンを押して決定してください。

SEASON MODE

自分の「お手馬」を買い、1年間のシーズンを戦っていくモードです。
（→詳しい内容はP. 08～をご覧ください）

PRACTICE MODE

好きな馬を選び、好きなレースを練習できるモードです。
（→詳しい内容はP. 17～をご覧ください）

VS MODE

2Pでの対戦プレイができるモードです。
（→詳しい内容はP. 21～をご覧ください）

DREAM CUP MODE

シーズンモードで作った最強チーム同士の団体戦を行うモードです。
（→詳しい内容はP. 23～をご覧ください）

OPTION

各種設定の変更が出来ます。変更した内容を保存したい場合は、OPTION画面を抜ける前に「SYSTEM SAVE」でセーブしてください。

■SYSTEM SAVE / SYSTEM LOAD

システムファイルのセーブ／ロードを行います。使用するメモリーカード差込口を選択してください。

■SOUND

効果音とＢＧＭのボリュームの調節、ステレオ／モノラルの切り替えが可能です。また、ゲーム中に流れるＢＧＭを鑑賞することが出来ます。

■DUALSHOCK

アナログコントローラ接続時の振動のＯＮ／ＯＦＦを設定します（レース中のポーズウィンドウでも設定可能です）。アナログコントローラを使用しない場合には、この設定は無効です。

■NAME EDIT

馬名の変更を行います（通常日本馬のみ）。変更は50頭まで可能です。変更したい馬を選択し、決定ボタンを押して下さい。馬名入力画面へ移ります。もとの名前に戻したい場合は、◎ボタンを押してください。馬名変更をした馬を50音順に並びかえるには、変更後一度この画面を抜けてください。

■ORIGINAL HORSE UTILITY

オリジナルホースファイル内に登録されているオリジナル馬の管理を行います（→P. 15を参照）。

MANAGEMENT

PASSWORD INPUT　パスワードを入力することで、友達の作ったオリジナル馬をゲームに登録することができます（[PRACTICE MODE]と[VS MODE]で使用可能）。

PASSWORD OUTPUT　登録されているオリジナル馬のパスワードを表示します。パスワードを表示したい馬を選び、決定ボタンを押してください。

DELETE　登録されているオリジナル馬を削除します。削除したい馬を選び、決定ボタンを押してください。

COPY

2つのオリジナルホースファイル間で、登録されているオリジナル馬の受け渡しを行います。

Season Mode シーズンモード

自分のお手馬を持ち、シーズンを戦っていくモードです。最初は与えられたポイントで馬を買い、あとはレースでポイントを稼ぎ、より強い馬をお手馬にしていきます。お手馬には毎月コストがかかり、ポイントが足りなくなるとゲームオーバーになってしまいますので注意してください。また、お手馬を繁殖入りさせ、かけ合わせることで、オリジナル馬を生産する事ができます。

NEW GAME

新しくシーズンモードを始めます。
案内に従って、名前、性別、難易度、勝負服を決定してください。
全て決定すると、平日基本画面（→P. 09）へと進みます。

LOAD GAME

セーブしたところからゲームを続けることができます。ロード後は、直接平日基本画面に入ります。使用するメモリーカード差込口を選択してください。

[SEASON MODE]では、ナビゲーターの「川崎　弥生」があなたのプレイをサポートします。

平日基本画面

お手馬の購入や、レースへの出走登録などを行う、平日の基本画面です。方向キーでカーソルを動かして実行したいコマンドを選び、決定ボタンで決定してください。
※ゲームスタート時には、お手馬は1頭もいません。まずは、お手馬を購入しましょう。

SHOP

ここでお手馬を購入します。L1・R1ボタンで牡・牝リストが切り替わります。◎ボタンで馬のデータ画面を確認し、気に入れば購入してください。お手馬は最大6頭まで持つことができます。また、特定条件をクリアすると購入できるようになる特別な馬もあります。

※レースに勝つことで、SHOPに登場する馬のレベルがあがっていきます。

お手馬を購入したら、レースへの出走登録（「ENTRY」）をしましょう。

ENTRY

「ENTRY」にカーソルを合わせると、お手馬が大きく表示されます。複数のお手馬がいる場合には、L1・R1ボタンで馬を選びます。決定ボタンを押すと、レースセレクト画面に入ります。そのシーズン中（12月4週まで）なら、先の週のレースに出走予約をすることも可能ですので、方向キー左（前の週に戻る）または右（次の週に進む）、L1ボタン（前の月に戻る）またはR1ボタン（次の月に進む）を使って好きなレースを選んでください。レースセレクト画面で出走登録を行いますが、年齢・性別・生産タイプの合わないレースには出走できません。白文字で表示されているレースが出走可能なレースです。出走登録が済んだら、レースに出走しましょう。

NEXT WEEK

次の週へ進みます。「ENTRY」（←P. 09）で出走登録をしている週は画面左上に「GO RACE」と表示されます。その週に「NEXT WEEK」を選択すると、レース画面へと進みます。

HORSE

お手馬のパラメータ、レース成績、獲得タイトルを見ることができます。また、引退もここで行います。「HORSE」にカーソルを合わせると、お手馬が大きく表示されます。複数のお手馬がいる場合には、L1・R1ボタンで見たい馬の「DATA」を選びます。

パラメータ

1.生産タイプ

父　父内国産。父馬が国内産の馬です。このタイプしか出られないレースがあります。

地　地方馬のマークです。

外　外国馬のマークです。混合レースにしか出られません。

2.性別

牡　牡馬（男馬）です。牝馬限定レースには出走できません。

牝　牝馬（女馬）です。牡馬限定レースには出走できません。

騸　せん馬です。牡馬・牝馬限定レースには出走できません。

3.フリーハンデ

「T」は芝、「D」はダートでの能力を表します。数字が大きいほどその馬場に強いということになります。[SEASON MODE]で成長に応じてこの数字が変動します。

4.評価フリーハンデ

その馬の現在の実績を表しています。オリジナル馬生産の際、産駒のフリーハンデに影響します。

5.能力パラメータ

SPEED / STAMINA（LV1～99）

上段が芝、下段がダートの能力を表します。

距離適性

その馬の能力を十分に発揮できる距離範囲です。範囲外でもある程度の力なら発揮できる馬もいます。

末脚

ラストスパート時の走りのタイプを示しています。瞬発型から持続型まで5段階で表されます。

瞬発型･･･一気にトップスピードまであがりますが、持続時間はあまり長くありません。

持続型･･･トップスピードはあまり高くありませんが、末脚を長く持続できます。

底力（LV1～16）

その馬の根性です。叩き合いに影響します。

気性（LV1～16）

その馬の気性です。大きいほど気性が良く、騎乗しやすい馬ということになります。

坂（LV1～16）　※東京、中山、阪神競馬場で影響

最後の直線の坂でどれだけ頑張れるかを表しています。レベルが低い馬は、最後の坂で大きくスタミナを消費します。

加速（LV1～16）

その馬の加速力です。スタート時や道中の加速に影響します。

重（LV1～16）

重馬場への適性です。雨や雪などで馬場が悪くなった時に影響します。

脚質

その馬の得意な脚質を表します（→「脚質」についてはP.28を参照）。

6.出走回数

1シーズン（1月〜12月）に出走できる回数です。

7.NEXT

出走登録している場合、登録レース名が表示されます。

8.成長タイプ

その馬の成長タイプです。馬によって早熟、晩成型など様々なタイプがいます。

9.調子

レースに出走すると疲れがたまり調子が落ちます。連闘など間隔をあけずにレースに出走し続けると、どんどん調子を落とし、力が発揮できなくなります。また、レース間隔が開きすぎた休み明けの場合も調子が落ちています。

※調子の変化パターンは出走回数（**6.**）によって決まります。「出走回数」が少ない馬は、休み明けでも能力はあまり落ちませんが、出走間隔をあける必要があります。逆に多い馬は、休み明けのレースが苦手です。

RESULT

その馬のこれまでのレース結果（前10レース分）が表示されます。

TITLE

その馬が獲得したタイトルが表示されます。

●TITLE

その馬のレース内容によって獲得する称号です。スタートや仕掛けタイミング、レース中の馬の機嫌等を評価し、特定の条件を満たすことで獲得します。オリジナル馬生産の際、産駒のパラメータに影響します。

●SPECIAL TITLE

ある特定の組み合わせのレースに勝つことで与えられる「冠」です。例えば「皐月賞」「日本ダービー」「菊花賞」という日本の3冠レースを勝った馬には、「KING OF JAPAN」という「冠」が与えられます。気に入ったお手馬で 様々なレースに挑戦して、いろいろなレースタイトルを探してみましょう。

RETIRE

その馬を引退させます。引退させた馬は、オリジナル馬生産用の繁殖馬にすることができます。繁殖馬は牡、牝ともに最大5頭まで持つことができます。繁殖入りさせると、その馬が獲得したTITLEに応じて、繁殖パラメータが変化します。良い馬を作る為に、出来るだけ優秀なTITLEを獲得して繁殖パラメータをUPさせましょう。

TITLE例

スタート絶好・・・・・・	気性UP
大和魂・・・・・・・・・	底力UP

SPECIAL TITLEを獲得してドリームカップチームへ登録！

SPECIAL TITLEを獲得して引退すると、ドリームカップチームに登録できます。ドリームカップシリーズは芝1000m、1600m、2400m、3200m、ダート2000mの5レースで構成され、各レースへの出走メンバーが登録される（合計5頭の登録が必要）と、年末に開催されます。登録は、各距離のレギュラー5頭の他、リザーブ5頭まで可能です。シリーズを制覇するには、5戦全勝する必要があります。このシリーズを制覇することが、最大の目標です。

※登録メンバーの入れ替え等は、[DREAM CUP]の項（P. 14）を参照してください。

SAVE HORSE

オリジナル馬をメモリーカードにセーブします。セーブしたオリジナル馬は[PRACTICE MODE]と[VS MODE]で使用することができます。馬の能力はセーブした時点での能力になりますので、成長のピーク時にセーブするようにしましょう。

※ゲームのメモリーカードブロック数（3ブロック）とは別に、「SAVE HORSE」専用にメモリーカードブロック（1ブロックにつき30頭までセーブ可能）が必要です。使用するメモリーカード差込口を選択してください。

■オリジナル馬生産のポイント■

両親のパラメータが高いほど、能力の高い馬が誕生する確率は高くなりますが、両親の実績も重要な要素となります。優秀な成績であればあるほど、誕生する馬は能力が高くなります。また、TITLEを獲得して両親のパラメータを上昇させることも重要です。

★両親のフリーハンデが高い

両親の競走能力が高いほど、強い馬が産まれやすくなります。

★両親の実績が優秀

両親の評価フリーハンデ（繁殖データでは「評価」と表示）が高いほど、強い馬が産まれやすくなります。どんなに競走能力が高くても、この評価が高くなければ産駒の能力は上がりません。出来るだけ優秀な競走成績を残す事が重要です。

★優秀なTITLEを獲得し、両親の繁殖能力をアップさせる

TITLEとは、その馬のレース内容を細かく評価し、ある特定の条件を満たすと獲得できる称号です。優秀なTITLEを獲得し、繁殖パラメータをアップさせれば、より優秀な産駒が期待できます。

★両親揃って優秀でこそ、強い産駒が期待できる

産駒は両親の繁殖能力がストレートに影響します。片方の親だけが強くても、産駒はほどほどの能力しかありません。両親の能力、実績が高くてはじめて、強い産駒が期待できます。

EASYモードでは、NORMAL、HARDモードに比べてオリジナル馬の能力の上限が低めに設定されています。最強馬生産を目指す人は、NORMAL、HARDモードでプレイしましょう。

QUIT GAME

現在のプレイ内容をセーブして、ゲームを終了します。セーブするには、システムファイルに1ブロック、シーズンファイルに2ブロック必要です。使用するメモリーカード差込口を選択してください。

Practice Mode プラクティスモード

好きな馬を選び、好きなレースを練習できるモードです。「GALLOP RACER 2000」には、様々な個性を持った馬たちが、1500頭以上も登場します。また、メモリーカードを使用する事で、シーズンモードで作成したオリジナル馬に乗る事も可能です。いろいろな馬でいろいろなレースにトライしてみてください。

タイトル画面で[PRACTICE MODE]にカーソルを合わせ、決定ボタンを押してください。まず最初にゲームモードを選択し、指示に従って出走レース、騎乗馬を選び、レースに入ります。

PLAYER CONTROL

1人でプレイするモードです。

WATCH

COMジョッキーのプレイを見るモードです。友達のオリジナル馬を持ち寄って、対戦させる事もできます。

ORIGINAL HORSE

[PRACTICE MODE]で使用するオリジナル馬をロードします。オリジナル馬に騎乗したい場合には、必ずこの画面で使用登録をしてください。

※オリジナル馬は[SEASON MODE]で生産します。（P. 15参照）

■LOAD

メモリーカードからセーブされているオリジナル馬リストをロードします。使用するメモリーカード差込口を選択してください。

■ADD

ロードしたリストから、使用する馬を選び、使用登録をします。方向キーで登録したい馬を選び、◎ボタンで登録します。

■DELETE

一度使用登録した馬の登録を外します。方向キーで外したい馬を選び、◎ボタンで決定します。

出走までの流れ

1. レースの選択

「PLAYER CONTROL」・「WATCH」を選ぶと、出走レース画面が表示されます。方向キーで出走レースを選び、◎ボタンで決定します。

2. 騎乗馬の選択

「PLAYER CONTROL」を選択した場合のみ表示される画面です。表示された馬名リストの中から騎乗したい馬を選んでください。馬名リストは、「SORT」、「MASK」、「LIST」、「ORIGINAL HORSE」の各コマンドで並び方を変更する事が可能です。

※画面のデータの見方は、[SEASON MODE]の同じ項（P.10～）を参照。

●SORT

馬名リストの並べ替えを行います。

NAME

馬名を50音順に並べ替えます。

TURF

芝での能力が高い方から順に並べ替えます。

DIRT

ダートでの能力が高い方から順に並べ替えます。

●MASK

表示する馬名を限定します。

ALL

全ての馬名を表示します。

MALE

牡馬（男馬）だけを表示します。

FEMALE

牝馬（女馬）だけを表示します。

HONGRE

せん馬だけを表示します。

●LIST

表示する馬名リストを変更します。

JAPAN-REG

通常の日本馬リストです。

WORLD-REG

通常の外国馬のリストです。

JAPAN-SP

日本馬のスペシャルメンバーリストです。

WORLD-SP

外国馬のスペシャルメンバーリストです。

※スペシャルメンバーは、[SEASON MODE]で特定の条件をクリアする度に増えていきます。

●ORIGINAL HORSE

使用登録（P.17参照）した馬名リストを表示します。オリジナル馬に騎乗したい場合は、ここを選択してください。

3. 設定確認

「PLAYER CONTROL」・「WATCH」それぞれの決定が終わると設定確認画面が表示されます。出走レースや騎乗馬の確認ができます。

また、ライバルエディットとコンディションエディットも可能です。

●RIVAL EDIT

出走メンバーを変更することができます。

●CONDITION EDIT

天候、馬場状態を変更することができます。

全ての選択が終わると、レースに出走です。(→P. 25)

3. 騎乗馬の選択

騎乗馬を1P、2Pの順に選択します。
※「RANDOM」時はありません。

4. 設定確認

出走レースや騎乗馬の確認ができます。

●DATA
騎乗馬のパラメータを確認することができます。

●RIVAL EDIT
出走メンバーを変更することができます。
※「RANDOM」時はありません。

●SPLIT SELECT
画面分割状態を変更することができます（方向キー上下で切り替え）。

●CONDITION EDIT
天候・馬場状態を変更することができます。
※「RANDOM」時はありません。

全ての選択が終わると、レースに出走です。（→P. 25）

◆対戦の勝敗について

対戦の勝敗は、各レースの着順に応じて獲得するポイントの合計で争います。

着順	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ポイント	20	15	12	10	8	4	3	2	1	0

※5レースマッチの場合、最後のレースはポイントが倍になります。

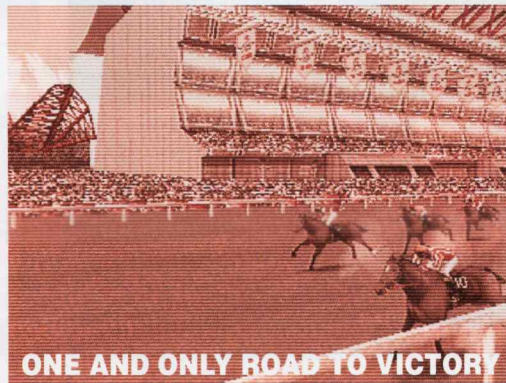
Dream Cup Mode ドリームカップモード

友達同士で、シーズンモードで作ったドリームカップチームで団体戦を行うモードです。
タイトル画面で[DREAM CUP]にカーソルを合わせ、決定ボタンを押してください。

PLAYER CONTROL

2人で騎乗して対戦するモードです。

WATCH

COMジョッキーに騎乗させて対戦するモードです。

出走までの流れ

1. ドリームカップチームのロード

1P、2Pの順に、シーズンファイルからドリームカップチームをロードします。
使用するメモリーカード差込口を選択してください。

2. 設定確認

出走レースや出走馬の確認ができます。

●SPLIT SELECT
画面分割状態を変更することができます（方向キー上下で切り替え）。
※「WATCH」時はありません。

●DATA
出走馬のパラメータを確認することができます。

●CONDITION EDIT
天候・馬場状態を変更することができます。
※「WATCH」時はありません。

全ての選択が終わると、レースに出走です。(→P. 25)

◆対戦の勝敗について

対戦の勝敗は、各レースの着順に応じて獲得するポイントの合計で争います。

着順	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
ポイント	20	15	12	10	8	4	3	2	1	0

Race レース

各種設定が終わったら、いよいよ出走です。しかし、出走前にもう一度、最終チェックをしましょう。距離は馬に合っていますか？芝・ダート適性は大丈夫ですか？馬の調子に問題はないですか？馬場状態は？ライバルとなるメンバーは、どんな馬ですか？そういう所まで気を配って、自分の馬の力を十分に発揮させてこそ一流ジョッキーと言えるでしょう。

■出走表／パドック

出走メンバーの脚質、人気等が表示されます。また、パドックでは、調子や気性に応じて、馬たちが様々な動きをしています。暴れている時は要注意です。レース中のスピードコントロールに苦労するかもしれません。

1. コースレコード	そのコースのレコードタイムです。[SEASON MODE]ではレースでこれ以上のタイムが出ると更新されます。
2. タイム	現時点でのタイムです。
3. スピードメーター	現在のスピードを示します。
4. コンディションメーター	プレイヤー馬のコンディションによって色が変化します。 気分が悪い ⇔ 気分が良い
5. スタミナメーター	全部で8ブロックに分かれていて、スタミナを消費する毎に1ブロックずつ消えていきます。
6. 脚質	その馬の脚質を表します。光っている矢印が、その馬の力を発揮しやすい位置取りです。脚質別の攻略法はP．28を参照してください。
7. 現在のポジション	プレイヤー馬が現在何頭中何位なのかを表示します。
8. 残り距離	ゴールまでの残り距離を表示します。
9. ペース	現在のペースとラップタイムを表示します。特定ポイントを通過した時のみ表示されます。
10. 馬群レーダー	馬群全体をレーダーで表示します。紫色がプレイヤー馬です。
11. 照準馬名	馬群レーダーの照準が合っている馬名です。最初はプレイヤーの馬名が表示されています。
視点	このゲームでは通常視点や上空からの視点など、3種類の画面視点の切り替えが可能です。

あなたの騎乗内容を採点!!

レース結果画面下に、そのレースの騎乗内容を診断した騎乗評価点が表示されます。騎乗馬の力をどのくらい引き出して、どのくらいの結果を出せたかを診断します。単に勝つだけでなく、「うまく乗って勝つ」事が一流ジョッキーの証といえるでしょう。

パラメータ

■騎乗評価点
そのレースの騎乗内容を診断した最終結果です。

■スタート
スタートの良さを3段階で判定します。

■折り合い
道中の馬のコンディションキープの良さを3段階で判定します。

■進路妨害
最後の直線で他馬の進路を妨害する事で表示されます。騎乗評価点に対してマイナスの効果があります。

■接触
道中、他馬と何度か接触すると表示されます。騎乗評価点に対してマイナスの効果があります。

■良い成績を出すコツ■

一言で言えば、「騎乗馬の能力を120%引き出して、好結果を残す」事です。スタート、折り合い、仕掛けタイミング等ベストの騎乗をして能力以上の結果を出す事がポイントです。

Clearance Point 攻略のポイント

「どうしても勝てないよ」という方のために、攻略のヒントをお教えしましょう。騎乗の際、どういったことに気を配れば良いのか？これを読めば勝利へ一歩近づくことができるでしょう。

■脚質とは？

ギャロップレーサーを攻略する上で、まず頭に入れておかなければならないのが「脚質」です。「脚質」とは、その馬にとって気分良く走りやすい位置取りのことで、以下の5種類があります。

脚質	解説
逃げ	スタートから先頭を走る事で、機嫌が良くなる馬です。スタート後すぐに先頭にたつと、他馬がセリかけてこない場合があります。
先行	逃げ馬のやや後ろにつける事で、機嫌が良くなる馬です。ハイペースの場合は少し後ろに下げると良いでしょう。
差し	馬群の中団あたりにつける事で、機嫌が良くなる馬です。スローなら少し前に、ハイペースなら少し後ろにいると良いでしょう。
追込	馬群の後方に位置する事で、機嫌が良くなる馬です。スローの場合は、外を通って徐々に進出しましょう。
自在	全体のペースにスピードを合わせる事で、機嫌が良くなる馬です。ペースに応じて、位置取りを変えるようにしましょう。

勝利へのポイント

◆乗りやすそうな馬を選ぼう！

ゲームに慣れるまでは、できるだけ乗りやすそうな馬を選択すると良いでしょう。距離適性が広ければ、レース選択の幅が広がります。底力、坂等のパラメータも高い方が良いでしょう。逃げ、先行馬なら加速が良い馬を選ぶと良いでしょう。初心者の方は、先行馬か差し馬が乗りやすく、お勧めです。

◆騎乗馬にあったレースを選択しよう！

騎乗馬にあったレースに出走しないと、なかなか勝てません。距離適性外のレースは、非常に乗りにくいので、距離適性内のレースに出走するようにしましょう。現在の芝・ダートフリーハンデもチェックして、その馬のレベルにあったレースを選択するのが基本です。格上のレースで勝つのもこのゲームの醍醐味ですが、あまりにも無謀な挑戦は避けた方が良いでしょう。

また、別定戦はそれまでに稼いだ賞金によって、ハンデ戦はその馬の強さと評価フリーハンデによって、背負う斤量が決まります。これらのレースに出走する時は、出来るだけ軽い斤量で出走できるレースを選ぶと良いでしょう。

フリーハンデにあったレースグレードの目安

牡馬 / 牝馬		クラス
55.5Kg / 53.5Kg	以下	OPENクラス
56.0Kg / 54.0Kg	以上	国内G3クラス
58.0Kg / 56.0Kg	以上	国内G2クラス
63.0Kg / 61.0Kg	以上	国内G1クラス
68.0Kg / 66.0Kg	以上	海外G1クラス

◆ペースを予測して、絶好の位置取りをしよう！

パドックでメンバーをチェックして、ペースを予測しましょう。ペースは、逃げ・先行馬が多ければ、速くなりがちで、差し・追込馬が多ければ遅くなりがちです。脚質説明で述べたように、ペースにあった位置取りを心掛けましょう。

◆スタートに集中しよう！

出来るだけ良いスタートを切って、無理なく理想の位置を取る事が重要です。「GO」が表示される少し前に**方向キー上を一回押す**のが理想のタイミングです。

◆道中は、馬を気分良く走らせる事に専念！

理想の位置を取ったら、あまり手綱を動かさずに、全体のペースと同じスピードを保ち、ベストコンディションをキープしましょう。気性の悪い馬は要注意です。勝手に前に行きたがる場合があります。その場合は他馬の後ろにつけるか、微妙な手綱さばきでスピードをコントロールする必要があります。また、急加速や急減速、他馬との接触はコンディション悪化の原因になります。

◆道中ではムチをうたない！

道中でムチをうつと、スピードが大きく上がってしまい、馬に負担がかかります。道中はムチを使わず、出来るだけじっとして、力をためるようにしましょう。

◆スパートのタイミングを図ろう！

残り600m過ぎあたりから、手綱をゆっくり動かして少し加速し、400m前後からムチを連打して、スパートするのが基本です。ハイペースならスパートを少し遅らせると良いでしょう。また、末脚タイプが瞬発型の馬は遅めのスパート、持続型の馬は早めのスパートが基本です。

Let's try "GALLOP RACER 2000" !!

使用上のご注意

●このディスクは家庭用ビデオゲーム・コンピュータ"PlayStation"専用のソフトです。他の機種でお使いになると、機器等の故障の原因や耳等の身体に悪い影響を与える場合がありますので絶対におやめください。●このディスクは NTSC J マークあるいは FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY の表記のある日本国内仕様の"PlayStation"にのみ対応しています。海外仕様の"PlayStation"では使用できません。●「解説書」および"PlayStation"本体の「取扱説明書」「安全のために」をよくお読みの上、正しい使用方法でご愛用ください。●このディスクを"PlayStation"本体にセットする場合は、必ずレーベル面(タイトル等が印刷されている面)を上にしてください。また、中央部分を軽く押し込み、ディスクを安定させてください。●プレイ終了後"PlayStation"本体からディスクを取り出す場合は、本体のオープンボタンを押し、ディスクの回転が完全に止まったのを確認してから行ってください。回転中のディスクに触れると、けがをしたりディスクを傷つけたり本体の故障の原因になりますので、絶対におやめください。●ディスクは両面とも、指紋、汚れ、傷等をつけないように取り扱ってください。またシール等を貼付したり、鉛筆、ペン等で文字や絵を書かないでください。●ディスクが汚れた時はメガネふきのような柔らかい布で、内周から外周に向かって放射状に軽く拭き取ってください。その時、レコード用クリーナーや溶剤等は使用しないでください。●ひび割れや変形したディスク、あるいは接着剤等で補修されたディスクは誤作動の原因になりますので絶対に使用しないでください。●直射日光のあたる場所、暖房機器の近く等高温の所には保管しないでください。また、湿気の多い所も避けてください。●ケースやディスクの上に、重いものを置いたり落としたりすると、破損しけがをすることがありますので絶対におやめください。●プレイ終了後はディスクをケースに戻し、幼児の手の届かない場所に保管してください。●お客様の誤ったお取り扱いにより生じたキズ、破損等に関しては補償いたしかねますので、あらかじめご了承ください。●"PlayStation"本体をスクリーン投影方式のテレビ(プロジェクション・テレビ)には絶対接続しないでください。残像光量による画面焼けが生じることがあります。●ソフトによってはメモリーカードが必要な場合があります。「解説書」で確認してください。

健康上のご注意

●プレイする時は健康のため、1時間ごとに約15分の休憩を取ってください。●疲れている時や睡眠不足の時はプレイを避けてください。●プレイする時は部屋を明るくし、なるべくテレビ画面から離れてください。●ごくまれに、強い光の刺激を受けたり、点滅を繰り返すテレビ画面を見ていると、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失等の症状を起こす人がいます。こうした経験のある方は、事前に必ず医師と相談してください。プレイ中の画面を見ていてこのような症状や、めまい・吐き気・疲労感・乗り物酔いに似た症状等を感じた場合は、すぐにプレイを中止し、医師の診察を受けてください。

ギャロップレーサー2000　開発スタッフ

GALLOP RACER 2000 PROJECT STAFF

DIRECTOR	山口英久
PLANNER	亀谷暢晴　長崎学 丹家敏晴　矢野雅範
PROGRAMMER	藤原靖司　浅見健一 すえぞう　糸賀正彦 横田恒宏
GRAPHIC	西村淳一　小松篤史 大石晶　村木良成 設楽昌宏
SOUND COMPOSER	高橋洋明 稲森崇史
SOUND EFFECT	宇田川昌昭
ART WORK	井上慶二郎
PUBLICITY	河野順太郎
PRODUCER	早川隆祥
EXECUTIVE PRODUCER	MAX　NAKA

TECMO
テクモ株式会社
〒102-8230 東京都千代田区九段北4-1-34

ゲームに関する情報をGET！ アドレス http://www.tecmo.co.jp
ホットライン 03-3222-7550

お問い合わせ専用電話番号 03-3222-7630（土・日・祝日を除く15:00〜18:00）
※ゲームの内容に関するご質問にはお答えできません。

SLPS 02623